|  |
| --- |
|  |
|  |

**Caso de uso: GESTIONAR ALMACÉN DE DATOS**

**Nombre del AUTOR:** Pablo Torre

**Identificador**: J1

**Objetivo en Contexto:**

Tratar con los cambios en los datos del sistema

# Actor principal: Sistema

**Actores** **secundarios**: Base de datos, Administrador, Usuario

**Qué datos usa:** Todos los cambios efectuados por el usuario/administrador que deben ser registrados además de toda la información almacenada previamente

**Precondiciones:**

El usuario solicita ver la Localización del Producto en el Plano.

**Postcondiciones:**

**Éxito:** Se guarda el cambio en la base de datos.

**Fallo:** Mensaje de error: no se ha podido efectuar el cambio

# Flujo principal:

# 

1. El sistema realiza uno de los siguientes cambios en la aplicación: añadir/eliminar usuario, … HACER
2. El sistema accede a la base de datos y la modifica.
3. El sistema muestra una notificación con el cambio efectuado
4. El sistema vuelve a la pantalla previa a este caso de uso

# Flujos secundarios:

2.1 Si no se puede modificar la base de datos se notificará y se saltará al punto 4 del flujo principal. (Por ejemplo, si no se pone toda la información necesaria para añadir un usuario)

2.2 Si no es posible la comunicación entre el sistema y la base de datos se notificará y se saltará al punto 4 del flujo principal.

**Caso de uso: BUSCAR UN FAVOR CON FILTRO**

**Nombre del AUTOR:** Pedro Palacios

**Identificador**: J2

**Objetivo en Contexto:**

Buscar entre la lista de favores publicados

# Actor principal: Realizador de favor

**Actores** **secundarios**: Base de datos, Pedidor de favor

**Qué datos usa:** La información almacenada de todos los favores que están disponibles en ese instante.

**Precondiciones:**

El usuario se encuentra en la pantalla de inicio de la aplicación

**Postcondiciones:**

**Éxito:** Se muestran todos los favores posibles

**Fallo:** Mensaje de error. Se posibilita realizar una nueva búsqueda

# Flujo principal:

# 

1. El realizador de favor selecciona la opción buscar un favor.
2. El sistema muestra la pantalla de búsqueda con filtro.
3. El realizador de favor introduce una recompensa mínima en grolis (opcional).
4. El pedidor de favor decide buscar por localización y selecciona una distancia máxima (opcional).
5. El realizador de favor lanza la búsqueda.
6. El sistema selecciona los favores de base de datos que verifican los filtros introducidos.
7. La base de datos devuelve el resultado de esta selección.
8. El sistema muestra por pantalla los favores seleccionados.

# Flujos secundarios:

6.1 Si no es posible la comunicación entre el sistema y la base de datos se le avisa al usuario de que el servicio no está disponible en ese momento.

8.1 En el caso en que la búsqueda no obtenga resultados se notifica al usuario y se le da la opción de modificar filtros de búsqueda

**Caso de uso: SELECCIONAR FAVOR**

**Nombre del AUTOR:** Alberto Almagro

**Identificador**: J3

**Objetivo en Contexto:**

El realizador de favor selecciona un favor de los que aparecen en pantalla para acceder a más información sobre esta.

# Actor principal: Realizador de favor

**Actores** **secundarios**: Base de datos, Sistema

**Qué datos usa:** Información mostrada por pantalla por *buscar discoteca*. La información almacenada de todas las discotecas en la base de datos

**Precondiciones:**

El realizador de favor ha utilizado *buscar favor* con éxito

**Postcondiciones:**

**Éxito:** Se accede al perfil con la información del favor seleccionado

**Fallo:** Mensaje de error al cargar el favor seleccionado

# Flujo principal:

# 

1. El realizador de favor selecciona un favor mostrado en pantalla.
2. El sistema pide a la base de datos la información del favor.
3. El base de datos devuelve la información del favor solicitado
4. El sistema muestra en pantalla la información de la discoteca seleccionada

# Flujos secundarios:

2.1 Si no es posible la comunicación entre el sistema y la base de datos se avisa al realizador de favor de que el servicio no está disponible en ese momento.

**Caso de uso: CHATEAR CON PEDIDOR DE FAVOR**

**Nombre del AUTOR:** Juan Carlos Llamas

**Identificador**: J4

**Objetivo en Contexto:**

El realizador de favor selecciona el chat para hablar sobre el favor en cuestión

# Actor principal: Realizador de favor

**Actores** **secundarios**: Pedidor de favor, Sistema, Base de datos

**Qué datos usa:** Los datos respectivos al favor seleccionado

**Precondiciones:**

El realizador de favor selecciona un favor en la lista de favores y después selecciona chatear.

**Postcondiciones:**

**Éxito:** Se abre el chat correctamente, permitiendo a ambos usuarios hablar.

**Fallo:** Mensaje de error: no se ha podido abrir chat

# Flujo principal:

# 

1. El realizador de favor selecciona un favor entre la lista de favores
2. El realizador de favor selecciona el chat
3. El sistema accede a la base de datos y almacena un nuevo chat.
4. El sistema lleva a realizador de favores a una nueva pantalla en la que chatear.

# Flujos secundarios:

2.1 Si no se puede almacenar un nuevo chat en la base de datos se notificará al usuario, diciéndole que pruebe en otro momento.

2.2 Si no es posible la comunicación entre el sistema y la base de datos se notificará y se volverá a la pantalla de búsqueda de favores

**Caso de uso: NEGOCIAR GROLLIES**

**Nombre del AUTOR:** Santiago Maurenza

**Identificador**: J5

**Objetivo en Contexto:**

El realizador selecciona negociar grollies para proponer un cambio en la recompensa

# Actor principal: Realizador de favor

**Actores** **secundarios**: Pedidor de favor, Sistema, Base de datos

**Qué datos usa:** Los datos respectivos al favor seleccionado

**Precondiciones:**

El realizador de favor selecciona un favor en la lista de favores y después selecciona negociar grollies

**Postcondiciones:**

**Éxito:** Se modifica correctamente la recompensa propuesta por el realizador de favor

**Fallo:** Mensaje de error: no se ha podido modificar la recompensa

# Flujo principal:

# 

1. El realizador de favor selecciona un favor entre la lista de favores
2. El realizador de favor selecciona negociar grollies
3. El realizador de favor propone nueva recompensa
4. El pedidor de favor acepta la nueva recompensa
5. El sistema accede a la base de datos y cambia la recompensa que había.
6. El sistema notifica el correcto cambio de la recompensa

# Flujos secundarios:

4.1 Si el pedidor de favor no acepta la nueva recompensa el sistema lo notificará y no se modificará la base de datos.

2.2 Si no es posible la comunicación entre el sistema y la base de datos se notificará y se volverá a la pantalla de búsqueda de favores